

**科学研究費助成事業 研究成果報告書**

平成 27 年 6 月 16 日現在

機関番号：33918

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2012～2014

課題番号：24500767

研究課題名(和文) 民俗フットボールにおける伝統存続と近代化の受容からみるスポーツの意味変容について

研究課題名(英文) A study of the changing the meaning of sport : focusing on keeping and modernizing of surviving folk football games

研究代表者

吉田 文久 (YOSHIDA, Norihisa)

日本福祉大学・子ども発達学部・教授

研究者番号：30191571

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,400,000円

研究成果の概要(和文)：英国に残存する民俗フットボールの存続要因、一方で消滅の危機に直面しているゲームの詳細が明らかになった。そして、残存する民俗フットボールは、近代化を受け入れ、一定変容し存続しながらも、ルールによって制度化された近代スポーツでは味わえない固有の楽しみをもつこと、さらに、担い手は住民であることを再認識させてくれる。スポーツが近代化する中で、ルールや環境などの変化を強いられるが、スポーツそのものの楽しみは変わらない。その楽しみを守り続ける住民の姿は、私たちが現代スポーツの担い手として自覚をもって何をすべきかを考え、そして、スポーツは何のためにするのか自問自答するためのヒントを与えてくれている。

研究成果の概要(英文)：Through this study, it became clear why some folk football games have survived and some had to face the situations of disappearing. The folk football games played now have had the inherent pleasure, which can never be tasted in the modern sports authorized by rules. It is true they accepted the modernization and transformed game styles. Moreover, they lead us to the understanding that inhabitants are the main bearers who can continue to have games. Rules and environments of sports are often forced to change because of the modernization, but pleasure are surely exist in them. They give people hints to think about what they should do as bearers of modern sports. They also give us chances to ask ourselves why we play sports.

研究分野：スポーツ人類学

キーワード：民俗フットボール 意味変容 近代化 存続 スポーツ

## 1. 研究開始当初の背景

申請者は、これまで(平成18年度~21年度まで科研費助成による研究を中心に)英国の17箇所に残存する民俗フットボールのうち14箇所のゲームを観戦・調査してきた。

その成果として、調査を終え、情報・資料が整っているスコットランドに残存する民俗フットボールをもとに、(1)スコットランドに残存する民俗フットボールの類似性と多様性について、(2)民俗フットボールの変容、(3)民俗フットボールの存続意義についてまとめた。しかし、ゲーム開催日の重複によって3箇所のゲームに対する調査は実施できておらず、今回、是非調査し、その全体像を把握したい。

## 2. 研究の目的

本研究は、改めて英国に残存する民俗フットボールの実態をもとに、それがどのような背景で存続し、あるいは消滅したかについて整理する。そして、近代化の流れにどのように抵抗し、また順応し、変容しながら存続してきたかについて検討し、民俗フットボールをプレイすることで味わう楽しみと近代化されたスポーツの楽しみの違いに注目し、民俗フットボールから近代サッカー、ラグビーへとという脈絡の中でスポーツの意味変容について考察することを目的としている。

## 3. 研究の方法

本研究は、未調査である英国に残存する民俗フットボールの3つの地(ハクシー、ハラトン、コーフ・キャッスル)を訪れ、ゲームを観戦し、映像に記録するとともに、そこに残る文献・記録・資料を探り、加えて地元住民(運営者、プレイヤー、観客など)へのインタビューを実施することによって、それらのゲームをできる限り正確に記録する。それらは、これまで同様に、ゲームの成立について、ゲームの発展過程について、競技内容について、ゲームの持つ社会的意味について整理され、存続・消滅・変容の視点に基づき、スポーツの意味について考察される。

さらに、それらの考察をもとに民俗フットボールの体育理論の教材としての可能性を探る検討までを含んでいる。

## 4. 研究成果

### 【民俗フットボールの存続と消滅】

#### (1) 存続の背景

##### 「伝統」の継承への強い意識

一般的に、民俗フットボールは、地元住民がサッカーとラグビーの原型、起源であるという自覚があってゲームが行われていると思われるが、彼らにはそのような意識はないという返事が返ってくる。これは、彼らがゲームを自分たちにとって固有の楽しみをも

つ伝統であるという認識で受け止め、近代スポーツとは異なる脈絡で捉えているということである。ではその楽しみは何かと問うと、「ライバル心・団結心」、「サッカーやラグビーにない激しさ、興奮、自由、自立、偶然性」、「ルールがないということから生まれてくる自制心」、そして「興奮、偶然性」といった答えが返ってきた。そのような存続の思いは、大人だけではなく子どもたちや女性たちの中にも確認できる。

これまで英国皇太子はアッシュボーンに二度訪れ、ゲームの始球式でボールを投入している。アッシュボーンのゲームがロイヤル・シュロヴタイド・フットボール(Royal Shrovetide Football)と呼ばれるのはそのためである。王室から「ロイヤル」という言葉を使うことを許可され、その称号が付いているゲームをプレイしていることを彼らは誇りに思い、そのことを自負し、それが存続に対する強い意識にもつながっている。

#### ゲーム存続の苦勞と工夫

民俗フットボールが残存しているとはいえ、特に田舎町では、若者が都市や他の地域へ移住する傾向があることから、ゲームの存続は決して安泰とは言えず、危ぶまれるところもある。特に、ホップカークなどはゲームを仕切る長老がいなくなれば、同時にゲームも消滅してしまう可能性が心配される。しかしながら、いくつかの町では次代の担い手となる子どもたちに積極的に働きかけ、ゲームの理解と歴史・伝統の重みを伝えようとする試みがされている。例えば、カークウォールでは、委員会のメンバーがグラマー・スクール(11歳から16歳までの中等学校)に出かけ、ボールづくりの実演を見せ、勝者に与えられたボールの実物に触れさせ、ゲームの歴史や開催意義を少年・少女たちに伝える取り組みが行われている。また、セント・コラム・メジャーでは、若者の嗜好が外から流入する新しい文化や刺激に向かい、伝統に対する関心が薄れてきていることから、事あるごとに親が子ども(孫)たちとの会話の中でゲームの話題に触れ、ゲームの知識を与え、存続の意義を伝えている。

#### 観光のためのイベント化と経済的効果

ダンスでは、1949年に町の活性化のためにサマー・フェスティバルというイベントを再開する時に、かつて行われていた民俗フットボールを復活させた(現在7月の第1週の金曜日に開催されている)。しかし、それは過去のゲームとはかなり異なるゲームに改編されているが、ボーダーズの周りの町や村から多くの人が見物にやってくる。特に夏の7月にゲームが開催されるということは、他のゲームが正月、告解火曜日、復活祭という冬から春にかけての時期に実施され、かつてのゲームの姿を留めているのとは異なり、イベント化されて存続している例であり、残存する民俗フットボールの中でもユニークな形態と言える。フェスティバルのクィーンがボールの

始球役を務めるなどイベント性が強く、またポスターが貼られ、ピラも配られ観光色が強い。

しかし、他のゲームも観光として積極的にゲームを広報する試みがされていないわけではない。地元の観光パンフレット、ガイドブックにゲームの記事が掲載され、さらに最近では、インターネットを利用して町のホームページに掲載されるなどの広報活動も行われている。町や地域の観光行事としての効果が期待されているのである。また、個人がゲームを記録し、You Tubeのような動画共有サービスを利用してゲームの様子を配信したり、新聞社やテレビなどのメディアが自社のホームページに記事を掲載したりしていることで、ゲームの情報を得て観戦・見物にやってくる人たちも多い。また、ゲームの関連グッズ、例えば、Tシャツ、トレーナー、タオルなども販売され、その売り上げも近年好調だと聞く。このように、最近ではゲームがイベント性を強くすることにより経済的効果が期待されるということも、ゲームの存続の要素になっているようである。

#### メディアの関心と連携

アッシュボーンやカークウォールのゲームは、メディアの関心を集め、英国の全国ネットのテレビで度々放映されている。先述のように、アッシュボーンに英国の皇太子が二度訪れたというのは、メディアの関心を引き、それによって国民からの注目度も高まり、現在ではプレイヤー、見物人、関係者を合わせて7000人近い人たちがゲームに集まってくる。また、アサーストンの取り組みは興味深く、筆者が訪問したときに、ITVという英国ではメジャーなテレビ局の女性キャスターに始球式でボールを投入する名誉が与えられ、その様子がテレビ放映された。それにはゲームをメディアに露出させ、認知度を高めようとする意図があったとゲームの広報担当者は話していた。ゲームが始まると、コートとなる狭いストリートは1000人を越える人たちで埋め尽くされる。

#### ゲームを支える委員会組織の存在

ゲームを支える組織については、アッシュボーン、カークウォール、アニック、アサーストンは委員会組織をもち、その委員会がゲームを運営し、存続の母体となっている。委員会の役割・機能としては、ゲーム開催に必要な費用の調達、始球式でボールを投入する人物の人选、ボールの製作の依頼、カウンスル及び警察はじめ関係機関との連携・調整（ゲームによる破損の補償、ゲーム後の清掃、怪我やトラブルの対応など）、ゲームの広報（テレビ・新聞などメディアとの対応）などがある。なかでも、ゲーム後のダメージに対する処置、ゲーム中の怪我の対処、ごみ処理には苦労していると委員会のメンバーは話していた。各委員会は、アッシュボーンは12名、カークウォール6名、アニック64名、アサーストン10名の委員で組織されているが、どこも

年配者・高齢者がその中心となっている。

基本的には、委員会のメンバーが次のメンバーを人選し、リタイアした委員の補充をしながら組織を存続させている。そのメンバーは対戦する両チームから選ばれているが、必ずしも均等ではなく、またチェアマンも選挙で選ばれるが、チームの利害を越えて、ゲームを存続させる委員会の長にふさわしい人物から選出されているようである。

#### 賞金の授与

ボールが戦利品とされ、それを得ることが名誉であるという位置づけがされているカークウォール、アッシュボーン、アサーストン、セッジフィールド、セント・コラム・メジャー、そしてダングズの6つのゲームを除いては、ゴールをした者にわずかながら、賞金が授与される。かつて行われていたゲームも、勝者に賞金や食事や酒が振る舞われ、ゲーム後には勝者を称えるパーティーがパトロン（公爵など町の有力者）によっても催されていた。その賞金は、寄付が基本であり、高額から少額まで幅広い寄付が寄せられている。特に高額寄付者に対しては、委員会組織を持つゲームでは、委員会がその厚意への感謝として、ゲーム前のセレモニーでその寄付行為を紹介したり、また地元紙に積極的にその記事を掲載するように働きかけたりしている。

その賞金授与というのは歴史的に見ても英国独特の風土であり、決して高額ではないが、賞金を得るということはゲームのモチベーションを高め、特に、現在参加するプレイヤーが減少し、またゲームを維持させるために苦労しているところでは、プレイヤーを動員するという大切な役割をもっている。

#### (2) 存続の危機（消滅の可能性）

##### プレイヤーの減少

その一方で、ゲーム消滅の危機を迎えている所もある。ボーダーズというイングランドとスコットランドの境界地域のゲームに参加するプレイヤーの数は10~50人程度である。なかでも、ホップカークでは14-15人でプレイされている。このようなたいへん少人数で行われているゲームは、その町の規模も小さく、おそらく担い手が増えるということは考えられない。人口の減少とともにプレイヤーがどんどん減少すると、当然ながらゲームは消滅へと向かっていくと十分予想される。

アニックでは、ゲームが告解火曜日の昼に行われているが、その日は休日ではないことから、青年・成人男子は勤務時間にゲームが開催されるためにゲームに参加できず、プレイヤーの確保としてアメリカからの女子留学生に期待しなければならない状況にある。

##### 統括組織(委員会)の未組織(個人やグループに頼るゲーム運営)

ゲームの存続に関して、委員会組織をもっているところでも決して安泰ではなく、個人や特定のグループによってゲームが運営されているところでは、なおさらその存続が不安

視される。例えば、ホップカークのゲームでは、ひとりの長老ヘンリー・ダグラス氏がゲームをコーディネートしており、その人物が亡くなってしまうと、ゲームも消滅するのではないかということが容易に想像される。アンクラム、デナムもホップカークと同じような状況にあるが、そこに住む住民だけではゲームは成立しないことから、プレイヤーが町から町へと渡り歩いていくことで、かるうじてゲームは成り立っている。ポードーズという地域のもつ歴史的な連帯性、日常的な交流によってゲームが支えられているのである。

#### **プレイ・フィールドの減少、消滅(地域の活性化、商業化との関わり)**

そして、プレイ空間を奪われるという状況を迎え、その消滅の危機に直面するゲームも出てきている。ワークントンでは町が商業施設建設を誘致しようとした場所は、現在ゲームが行われている場所であったために、住民投票で賛否を問うという事態が起こった。有名な大手スーパーがそこに建てられてはゲームのプレイ空間の確保ができず、それはゲームの消滅につながるとして、住民が強く反対し、何とか危機は回避されたということがあった。しかし、この問題は解決されたわけではなく、この先行政上誘致の必要性が拡大することや伝統の保持と商業化に対する住民の意識が変化することは十分考えられることから、ゲームの存続に対する心配は今後も続くものと思われる。

そのように直接プレイ空間を失う危機に迫られた状況ではないが、アサーストンでは、町のメイン・ストリートに制限され、そこでプレイしなければならず、アニックも町中から離れて特定の空き地で、リリースリーフでは、牧草地の一区画で、そしてダンスでは町の中心の広場という限定されたスペースでプレイするようになるなど、いくつかの存続するゲームは、限られた空間でプレイしなければならないという制約を受けながら行われている。

#### **施設や民家の損壊に対する補償の問題**

ゲームによる施設や民家の損壊もかつてのゲームと同じように現在も問題になっている。それが大きな問題となったのがカークウォールである。2001年にカウンシルからBa'委員会に対して、金銭面をはじめとしているいろいろなサポートから一切手を引くことが伝えられた。そこで、委員会のメンバーは、かなり苦労して何回も交渉を重ね、また住民たちを取り込みながら、何とか踏みとどまらせた。そのような経験から、委員会はそれ以後ゲーム開催の近い時期になると、地元の新聞に、観客には「観戦のために民家に侵入してはいけません。また怪我をしないように気をつけてほしい」、プレイヤーに対しても「民家に入っ

ての破壊行為や暴力行為は慎んでほしい」と要請する記事を掲載し、住民に注意喚起を促している。

委員会のメンバーは、次に同じようなこと

が起こると、カウンシルが撤退することが確実視されることから、家屋や建物の損壊が起こらないことを願いつつ、毎年のゲームを運営し、ゲーム中は常にその緊張感をもってゲームを見守っている。

#### **【民俗フットボールの変容】**

##### **(1)民俗フットボールの変容内容 ゲーム空間の制限**

多くの民俗フットボールは囲い込みによってプレイ空間を失い消滅していったことから、ゲームの存続にとってきわめて重要な要素となるのがプレイ空間である。たとえばカークウォールでは、町中で行われていたのが教会前の空地へ、そして再び町中へと移り、またアニックでは、町中から城主の所有する空地へとゲームのコート・会場が移動した。民家が少なく、人の生活範囲が狭い中では、ゲームが町中で行われても、民家はじめ町の建物、施設に及ぶ被害はそれほど問題にされなかった。しかし、都市化が進み、人口が町に集中するようになると、それはゲームをプレイする側にはゴールまでのいろいろな道筋が考えられ、面白さが増すという見方もできる。一方で、町に移り住み、また仕事の場を確保した新興住民にとっては、生活を脅かす厄介な存在となる。人々がもつ生活感覚、道徳感、治安維持などの意識の変化によって、たとえばゲームの意義を感じていてもその荒々しさによる家屋の損壊をその代償とすることはできなくなった。なお、現在英国に存続している17箇所の民俗フットボールの中で、町中から別の場所に移動させ、特別に指定された空き地でゲームがおこなわれているのは、先述のアニックのみである。

##### **ボールの変化**

プレイ空間とともにボールも変化している。かつて民俗フットボールでは、牛や豚の膀胱が使用されたというのは有名であり、それはいくつかの資料の記述から確認することができる。

しかしその後、ボールは牛の皮の中にコルクくずや藁、あるいは綿を詰めたボールへと変化する。それは、ボールの耐久性を考慮したこと、そしてゲームの様相がスクラム状態の中でボールを奪いあい、また手で投げたり、手に持って走るというプレイに適したものが求められた結果である。例えば、カークウォールでは、1830年代に空き地からストリートにゲーム空間が移動したことに伴って、それまでの動物の膀胱に革を覆って作られたボールから、ボール中にコルクくずが詰められた重く堅いボールに改変された。それは、草地でのプレイから石畳や未舗装の大小のストリート上をボールが転がり、そこで人がボールに群がることで受ける圧迫に耐え得る仕様のボールが求められたからだと言われている。残存する民俗フットボールの多くは、たとえばボールを蹴るとい

っても、中の詰めものの違いこそあれ固いボールが用いられている。しかし一方で、ゴムチューブが開発され、ボールが改良されていく流れに乗って、アサーストンでは、ゴムチューブを入れたボールを用い、アニックでは、現在のサッカーボールがそのまま使用されている。

### ゲーム時間の制限

プレイ時間も制限されるようになった。アシュボーンは午後2時にゲームがスタートし、午後10時までにはゲームが終わらなければならない。アサーストンではゲームの時間が午後3時から午後5時までというように時間の制限が加えられている。他に、アニックでは、第1ゲーム、第2ゲームそれぞれ最大30分間で行われ、ゴールの数が1対1の場合は、45分を限度にして第3ゲームが行われる(トータルで最大105分)。セッジフィールドでは、午後1時から最大午後6時まで。そして、セント・コラム・メジャーでは、ゲームは午後4時30分に開始され、約1時間ストリートを行ったり来たりしながらボールをパスし、その後各チームのゴールへ向かう戦いが始まる。終了時間は決まっていないが、午後8時に勝者は町のマーケット・クロスにやって来て、そこで勝利の確認をし、その後、銀のボールを持って町にある6つのパブを回ることになっている。以上のように、イングランドに残存するいくつかのゲームには、時間の制限が設けられているが、スコットランドに残存するゲームにはその制限はない。

### 文章化された約束事

民俗ゲームでは、基本的に明文化されたルールはないと言われているが、残存するいくつかのゲームには、現在のルールブックのような体裁は整っていないものの、約束事が記載されたノート、冊子が存在する。アニックのゲームでは、委員会のメンバーの名簿とともにゲームのスタートからゴール、そしてその後のセレモニーに関する内容が8項目にわたって簡単に書かれた1枚のノートが存在する。しかし、これは一般には配布されておらず、委員会のメンバーだけに配布されている。

ジェドバラでは、町のインフォメーションで観光客からのゲームに対する質問に答えるマニュアルとして作成されたゲームの概要や約束事が書かれた小冊子「The Rule of Hand Ba」を手に入れることができた。それは、何冊も作成され、ゲームの観戦者に配布するという性格のものではなく、再度町を訪れたときには、インフォメーションの職員はその存在すら知らないものであった。

このようなこれまで住民の中で暗黙の了解として理解されていたことが、明文化せざるを得ないのは、住民ならば当たり前とされた約束事を知らない余所からのプレイヤーや新住民が増えたことからその必要性に迫られたということである。

### チーム区分の喪失

さらに、チームの区分の変化もみられる。それまで、カークウォールのように、山の手(Uppies)、下の手(Doonies)というふうな区分があったのが、それがいっさい取り払われて個人、あるいは数人のグループでゴールをめざすというように、チーム区分が喪失するという変化も起こっている。例えば、セント・アイブスのゲームは、少年たちだけで行われるゲームであるが、チームの区分はなく、彼らは数人によるグループを形成し、連携してボールを持ち去る。またアサーストンでは、プレイヤーが仲間と口を合わせ、合図と同時にボールの空気を抜いてタイムアップまで自分たちでボールを保持し続ける。これらのゲームにはゴールはない。スコットランドのボーダーズ地方に残存するゲームも、一応2つのチームに区分されているが、プレイ自体はかなり個人プレイに頼ったものである。それは、プレイヤーが町から町へとわたってプレイし、支え合っているとはいえ、チームとしてまとまりを持つほどの凝集性、組織性は備わっていない。そして、それらのゲームには明確なゴールとなる施設や象徴物も設定、設置されていなかったり、曖昧であることも共通している。

### 審判の存在

ほとんどのゲームでは、審判は存在せず、セルフジャッジが基本である。しかし、アニックのゲームには審判が存在している。アニックでは各チームから2人ずつ計4人のアンパイア(umpire)が任命される。彼らは、ゴールの判定、ラフ・プレイのジャッジ、そしてボールが一定の範囲を出た場合に、ボールを蹴り入れるなどの役割を担っている。またダングズでは、レフリー(referee)が存在しており、ゲーム中の危険な場面を察知し、笛を吹いてゲームをストップさせ、またボールがスクラムからなかなか出てこない時にもゲームをストップさせ、いずれの場合もレフリーがボール頭上にけり上げてゲームを再開させる。しかし時折、形勢の不利なチームに加担するようかのように形勢の不利なチームに向けてボールを投げたり、ボールを手渡したりもする。どちらの場合も、現在の審判のような厳格さはなく、ゲームを演出するような存在のように受け止められる。

## (2) スポーツの意味変容と主体者形成 スポーツの近代化の功罪

近代スポーツを享受している私たちは、スポーツにルールがあることは当然であり、なぜ、そのようなルールが設定されたのかなどと問うことをほとんどしない。チームを区分するために当たり前のようにユニフォームを着用するし、審判がいるのも当然だと受け止めている。

しかしながら、かつて行われていた民俗フットボールには、明文化されたルールはなく、審判は不在、プレイヤーの人数制限やプレイヤーと観戦者の区別もない。また、コートも

区切るラインはなく、町全体がコート（フィールド）となり、あるいは牧草地がコートになったりした。今のスポーツの在り方からは想像もつかない環境でゲームがプレイされていたのである。

民俗フットボールには、いつ・どこでゲームを行うか、だれがプレイできるか、そしてゴールはどこか（あるいはどうするとゴールになるか）というゲームが成立するための約束事はあるが、それ以外に禁止や制限をするルールはない。現代的視点からは想像しがたいスポーツの姿である。民俗フットボールを目にするたびに、ルールに縛られ、誰かに管理されながらプレイするのが当たり前とされ、勝利至上主義に基づき競い合う手段としてスポーツを位置づけ、商業主義によって見せるスポーツに感動を膨らませようとする現代のスポーツの在り方に自然と疑問も湧いてくる。

カークウォールの住民からは、カークウォール・パーにはルールなど存在しないと聞かされ、他のほとんどの民俗フットボールにおいても同様の答えが返ってくる。現代スポーツでは、プロ・スポーツのみならず、アマチュア・スポーツにおいても勝つことが第一義的に捉えられるようになり、競争場面（特に競技スポーツ）において平等性が担保された状況下での戦いを保障することは大変重要とされる。しかしながら、カークウォール・パーでは、いくつかの不平等な状況が確認できる。例えば、ゴールの範囲は異なるし、ゲームのスタート地点からゴールまでの距離やルートも異なる。また、レフェリーはいないため、プレイヤーは自分たちでゲーム中に起こる問題を解決しなければならない。確かに、彼らは勝つことに大変神経質になってはいるが、それらの条件に決して異議申し立てはしない。彼らは現代スポーツでは味わうことのない経験をし、それを楽しんでいる。

また、それは私たちが忘れた、あるいはスポーツが近代化する過程で失われたスポーツの楽しみ方であり、私たちにスポーツの将来を展望するメッセージを送っているとも言える。

### スポーツの「担い手」としての役割

小さな村のゲームは、組織性は弱く、消滅の危機も想像されるが、そこに住む長老やオールド・プレイヤーたちが、個人、そしてグループによってよそ者には見えないところで準備され、きちんと運営されている。また、プレイヤーは他の村のゲームに参加し、プレイヤーの確保に協力し合っている。また、子どもたちのゲームを導入し、引き継ぐ工夫もされている。一方、比較的大きな町では、地元の名士や有力者に加え、長老、オールド・プレイヤーたちで組織された委員会がミーティングを重ねゲームを組織しその運営にあっている。特にカークウォールでは、ゲームによる家屋や施設の破壊に対する補償問題から町の議会がゲームの廃止を求めたが、委員会が議会と何度も協議の場を持ち、回避させ

た。このような役割を果たした委員会組織は、ゲーム消滅の危機を回避するため、そしてゲーム運営に必要な資金調達のために住民が考え、生み出されたものである。その委員会の中には、学校に出かけ、若い世代にゲームについて知識を提供し、ゲームの啓蒙に組織的に取り組んでいるところもある。

このような民俗フットボールの存続に向けた住民の工夫と努力は、現代の人々のスポーツを「受け継ぎ、伝える」ための自覚と今後の取り組みに示唆を与えてくれる。

### 【民俗フットボールの教材的価値】

英国に残存する民俗フットボールを体育理論の「文化としてのスポーツの意義」(中学)、「スポーツの歴史・文化的特性」(高校)の領域の教材としてどのように活用できるかについての検討までには至らなかった。しかし、導入の視点として、「スポーツの担い手とは」(スポーツを支える人)、「スポーツの楽しさの根源とは」(スポーツの意味)、「約束事からルールへ」(ルールの意味)などが考えられ、今後検討していきたい。

### 5. 主な発表論文等

〔学会発表〕(計 1 件)

1. 吉田文久「英国イングランドに残存する民俗フットボールの独自性と多様性について」、日本体育学会第 66 回大会、2015 年 8 月 26 日、国土館大学(東京)

〔図書〕(計 1 件)

1. 吉田文久『フットボールの原点 - サッカー、ラグビーのおもしろさの根源を探る -』創文企画、2014 年 1 月、159 頁

### 6. 研究組織

(1) 研究代表者

吉田文久 (YOSHIDA, Norihisa)  
日本福祉大学・子ども発達学部・教授  
研究者番号：30191571